# Les Comtes de Montillon



Promenons nous dans les bois…

Cette aventure se déroule dans le Vieux Royaume. Pour plus de renseignements référez vous au livre La France.

## *Les Comtes de Montillon*

**4834 :** Le chevalier Engueran de Belval reçoit le titre de Comte de Montillon du roi Kerneval Abelain. Les Montillons garderont désormais la puissante forteresse royale sise dans la forêt de Montillon et les terres alentours dans un rayon de douze lieux.

**4899 :** le Comte de Montillon fait brûler Arguliar le sorcier. Ce scientifique avait enlevé plusieurs personnes sur les quelles il avait commis d'odieuses expériences. Avant de mourir, le sorcier maudit les comtes de Montillon.

**4901 :** Irène la Blanche comtesse de Montillon enfante un mutant. Il s'agit de la première naissance mutante au sein de cette famille. Le couple décide de sauver pourtant ce monstre. Il ne sera pas banni comme les autres enfants mutants dans les Hautes Terres. Le silence du chapelain est acheté. Celui-ci accepte même de consigner dans ses registres l'enfant comme mort né. Le lendemain un enterrement fictif a lieu. Un petit cercueil vide est déposé dans la crypte des comtes de Montillon.
L'enfant est remis à un louvetier du comte et sa femme qui partent l'élever dans les profondeurs de la Forêt de Montillon.

**4920 :** L'enfant mutant devenu adulte s'échappe.

**4926 :** Connaissant son origine, le mutant à la mort de son père part réclamer le titre de comte de Montillon. Secrètement il rencontre son frère cadet déjà nommé comte. Tout les deux refusent de lutter et concluent un pacte. Tant qu'un Montillon mâle de plein droit sera sur le trône, nul mutant de sa branche ne pourra hériter du titre. Dans le cas d'une vacance par défaut d'héritier légitime, le titre reviendrait alors à la branche mutante.

**4927 :** Un petit manoir est construit sur l'ordre du Comte de Montillon au cœur de la forêt. C'est là que résideront les mutants.

**4940 :** Naissance de la légende de la Bête de la forêt de Montillon.

**5000-5200 :** La famille des Montillons connaît tout au long de ces deux siècles un nombre important de naissances de mutants. Tous ces monstres sont confiés aux descendants du premier mutant. Le secret est toujours maintenu. Les comtes consultent des sorciers et des érudits, nul ne peut comprendre et encore moins les soigner de la malédiction.
Plusieurs d'entre eux et de la branche mutante entreprennent des quêtes afin de découvrir l'origine de cette malédiction et de la lever mais sans résultat.
Lors de batailles ou de sièges de la forteresse royale de Montillon, des membres de la branche mutante viennent porter aide à leurs frères humains. Tous portent pour cacher leur nature des armures de plates noires qu'ils n'ôtent jamais en public. Ces apparitions répétés de guerriers mystérieux et terrifiant ont crées des légendes sur les Montillons. Suivant les versions, cette famille a pactisé avec diverses puissances surnaturelles, bonnes ou mauvaises, qui lui enverraient en aide ces guerriers.

**5281 :** Affaibli par la décadence du Vieux Royaume, les Montillons doivent accepter une garnison de la compagnie mercenaire des Teufelritters. Abandonné de leur roi, les Montillons préfèrent se réfugier dans un de leur manoir forestier.

**5282 :** Le Comte de Montillon et son fils rejoignent la Compagnie Blanche, adversaire déclaré des Teufelritters. Tout deux disparaissent lors de la bataille de Moge. Les Montillons n'ont plus d'héritier légitime.

**5283 :** Tueur, le chef de la branche mutante réclame à Dycianne la dernière comtesse le titre et les droits avenants, entre autre la main de sa fille.
Une épidémie se déclare dans le comté de Montillon.
Des personnes disparaissent aussi dans le comté de Montillon. La légende de la Bête reprend vigueur.

Les aventuriers rentrent en action.

### La Malédiction d'Arguliar

Sur le bûcher, Arguliar proféra une malédiction contre les descendants du Comte de Montillon. Nul sur le moment n'y prit gard. Cependant les naissances mutantes se répétant, les comtes finirent par soupçonner ce sorcier de leur malheur.
Toutes leurs recherches furent vaines, jamais ils ne découvrirent le passage menant au monde d'origine d'Arguliar. Ce dernier en effet n'est pas un humain et vient d'un monde dominé par le Chaos. Arguliar était d'ailleurs un serviteur de cette puissance. La nuit précédant sa mort il offrit son âme en échange d'une malédiction contre les descendants de son meurtrier, le comte de Montillon.
L'âme d'Arguliar a été condamnée à demeurer dans sa pyramide, prisonnière d'un corps brûlé, et à tourmenter elle-même ses victimes. La puissance qui opère la malédiction se tient entre les griffes de la momie

d'Arguliar. La forme matérielle qui concentre cette puissance a la forme d'une sphère laiteuse. La briser cause la dispersion de cette force et la fin de la malédiction.

## *L'Intrigue*

L'intrigue repose sur la dispute du titre des comtes de Montillon entre la comtesse Dycianne et Tueur, le mutant. Le mari de Dycianne est bien mort à la bataille de Moge. Son fils, Dalroc, a été grièvement blessé. Depuis il est entre la vie et la mort. Seuls les soins de Jesperac, un brillant médecin, le maintiennent en vie. Nul ne sait que Dalroc se trouve dans le manoir forestier des Montillons. Tous croient à sa mort.
Dycianne refuse de céder le titre à Tueur, non pas du fait de sa nature mutante, mais à cause de ses instincts brutaux et meurtriers. Désespérée, elle a demandé à Jesperac le médecin de sauver son fils à tout prix. Jesperac a refusé car pour être menée à bien la cure exigeait de tester sur des cobayes humains certains procédés pour le moins périlleux. Dycianne réduite à cette extrémité a fait enlever la femme du médecin par ses gardes et lui a proposé le marché suivant : la vie de son fils contre celle de son épouse. La mort dans l'âme, Jesperac s'est plié et a accepté.
Depuis ce jour Jesperac a commencé des expériences qui violent tous ses principes de médecin. Les gardes de la comtesse enlèvent les personnes qui lui servent de cobaye. Ces disparitions répétées sont à l'origine du regain de la légende de la bête. Quelques unes de ses premières victimes droguées ont été relâchées. Malheureusement celles-ci ont rapidement montré les signes d'une maladie contagieuse contractée lors des expériences. Ces cobayes sont à l'origine de l'épidémie frappant le comté de Montillon.
Le Tueur réclame le titre de comte. Depuis quelques mois il dirige la communauté mutante cachée dans la forêt de Montillon.
Le Tueur a éliminé le précédent maître, son frère aîné, qu'il détient prisonnier dans une petite cage pour satisfaire son amour propre. Tous les autres mutants sont terrorisés par Tueur et n'osent agir.

## *Implications des Personnages*

La manière la plus simple d'introduire les personnages dans ce scénario est de les envoyer quérir les bons soins de Jesperac. Si l'un d'eux est atteint d'une maladie grave ou souffre d'une blessure dommageable, Jesperac constitue leur recours. Ils ont appris qu'un médecin séjournant dans le comté de Montillon avait déjà soigné de tel cas. Si tous sont bien portants, ils ont été recrutés pour accompagner un illustre malade ou un ami auprès de Jesperac.

## *Les Lieux et les Acteurs*

L'aventure se déroule exclusivement dans le comté de Montillon. La forêt y est omniprésente. Les seuls endroits défrichés sont le village de Noiremont et ses environs et la forteresse. Pour plus de détails sur la forêt référé vous à La France p.214.




Les lieux capitaux pour le scénario sont :

- **Le manoir forestier des Montillon** où vit la comtesse Dycianne, sa fille, Dalroc et les derniers gardes de la famille. La femme de Jesperac y est emprisonnée.
- **Le bourg de Noiremont**, la seule « ville » du comté. La peur de la bête et de l'épidémie y sont à leur paroxysme.
- **Le manoir des mutants**, où résident le tueur et les autres mutants descendants des Montillons.
- **La maladrerie**, lieu de travail du médecin Jesperac.
- **La Forteresse de Montillon**, contrôlée par les Teufelritters.
- **Les ruines d'Arguliar**, où vécut Arguliar le sorcier responsable de la malédiction des Montillons. Actuellement un serpent y fait des recherches.

### Le Manoir

Le manoir forestier des Montillons se trouve non loin de la route menant de Noiremont à la forteresse. Une allée bien entretenue y mène. Un parc entoure le manoir. Un grand chenil abrite entre dix et vingt Wolfhounds suivant les besoins du Louvetier.
Le manoir se compose d'un corps principal terminé à chaque extrémité par une tour ronde. De grandes fenêtres percent les murailles de ce manoir qui n'est nullement une fortification. Construit en pierre de taille, le toit en marqueterie d'ardoise, il évoque la puissance fanée des Montillons d'antan.
L'intérieur regorge à déborder de tableaux, d'armures, d'armes accrochées aux murs, de trophées de chasse… Dycianne a fait rapatrier de la forteresse tous les biens des Montilllons qui encombrent singulièrement le petit manoir. Les sols du manoir sont tout de marbre, les murs lambrissés, les plafonds ornés de caissons peints.
Sur un ou deux tableaux, les personnages pourront remarquer un ancêtre des Montillons accompagné d'hommes en lourdes armures noires.
Le manoir compte deux étages. A vous d'agencer les chambres, salons, salle à manger, cuisine…




Les caves sont toujours surveillées par l'un des hommes du louvetier. C'est dans celles-ci qu'est détenu la femme de Jesperac et soigné le corps de Dalroc. Dalroc est entouré de grandes machines ronflantes où sont placés les corps des cobayes devant le ramener à la vie.

***Dycianne, comtesse de Montillon***

Dycianne, âgée de 60 ans garde encore une prestance toute aristocratique. A ses yeux être noble signifie être responsable des gens placés sous son autorité. C'est pour cela que Dycianne refuse de donner le pouvoir à Tueur qu'elle juge indigne et incapable d'assurer cette responsabilité. Qui plus est elle refuse d'abandonner sa fille à ce monstre.

L'âme de Dycianne est torturée par les crimes dont elle est l'investigatrice. Chaque cobaye mort l'afflige et renforce sa résolution de réussir.

Quelque soit l'issue de cette intrigue, une fois son devoir accompli, Dycianne réglera ses comptes avec son âme. Elle se suicidera dans les jours qui suivent.

***Irianne***

Irianne est la fille de la comtesse. Agée de 18 ans elle ne rêve que de bals somptueux et de princes charmants. Elle souffre de vivre dans un petit château perdu dans la forêt alors que ses ancêtres jouissaient des fastes de la cour royale.

Irianne est pour le moins nerveuse actuellement. La mort de son père, le coma de son frère et les exigences de Tueur à son égard la rendent très anxieuse. De temps à autre, elle s'effondre en larmes.

***Méryelle***

La femme de Jesperac, elle aussi soigneur, est détenue depuis plusieurs semaines dans une cave du manoir. Elle connaît l'enjeu de sa détention. Méryelle est effrayée des crimes que doit commettre son mari pour sauver sa vie.

***Troigne, le louvetier***

Troigne est un homme d'une quarantaine d'années, chauve, le visage sévère et de petite taille. Il porte des vêtements de cuir brun. Depuis son enfance Troigne est au service des comtes de Montillon. Sa fidélité à la comtesse est sans faille.

Avec ses hommes, Troigne ont capturé plusieurs voyageurs qui ont servi de cobaye vivants, c'est eux aussi qui a déterré des morts au cimetière de Noiremont pour encore donner des cobayes à Jesperac. Habitué à commander, Troigne n'admet pas l'insolence ou les esprits frondeurs.

**Troigne, le Louvetier**

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 17 | 9 | 13 | 14 | 14 | 10 |

**Points de Vie :** 17**MD :** 1D6

**Armure :** 1D6-1

| Armes | Attaque/Parade | Dégâts |
|---|---|---|
| Arc long | 93%/- | 1D10+2+1/2*MD |
| Epieu | 74%/75% | 1D8+2+MD |
| Dague | 46%/40% | 1D4+2+MD |

***Compétences :** Pister 95% ; Embuscade 63% ; Ecouter 52% ; Voir 64% ; Equitation 57%*

**Les Chasseurs**

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 13 | 15 | 12 | 12 | 11 | 14 | 10 |

**Points de Vie :** 15**MD :** 1D6

**Armure :** 1D6-1

| Armes | Attaque/Parade | Dégâts |
|---|---|---|
| Arc long | 65%/- | 1D10+2+1/2*MD |
| Hachette | 43%/41% | 1D6+1+MD |
| Epieu | 21%/20% | 1D8+2+MD |

***Compétences :** Pister 78% ; Embuscade 34% ; Ecouter 37% ; Voir 46% ; Equitation 42%*

Troigne dispose à ses ordres de huit chasseurs qui lui sont entièrement dévoués. Sous prétexte de chasser le monstre, Troigne et ses hommes parcourent la forêt de nuit et de jour et enlèvent les personnes qu'ils rencontrent. Cela pourrait arriver à un personnage seul. Les chasseurs se débarrassent des cobayes morts en les jetant la nuit dans un marécage non loin du manoir.

**Les Chiens**

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 15 | 14 | 6 | 10 | 13 |

**Points de Vie :** 17

**Armure :** aucune

| Armes | Attaque/Parade | Dégâts |
|---|---|---|
| Morsure | 40%/- | 2D6 |

***Compétences :** Sentir 56% ; Pister 56% ; Esquive 34%*

**Noiremont**

Noiremont est un bourg d'un peu moins de mille habitants construit au milieu d'une vaste clairière. Toutes les maisons sont en torchis couvertes de chaume. Les principales activités du village se concentrent dans la réalisation de charbon de bois, l'exploitation d'une petite mine de cuivre et d'un vignoble planté sur un coteau bien exposé. En dehors des maisons et des granges, la seule demeure qui s'en détache est l'église du Sincère Repentir. Celle-ci est une antiquité déjà vieille lors du Tragique Millénaire.

En temps normal Noiremont est un bourg charmant et peuplé d'habitants chaleureux. L'épidémie et la peur de la bête ont bien changé les choses. Les habitants vivent depuis dans l'effroi. La moitié de la population passe son temps en prière dans l'église ou en procession, l'autre bat les bois à la recherche de la bête. Pour les Noiremontois l'épidémie provient aussi de la bête. Des pieux surmontés du symbole du Sincère Repentir entourent tout le bourg. La nuit, des hommes armés et porteurs de torches et de flambeaux patrouillent dans le village avec une meute de plusieurs dizaines de chiens.
L'auberge, le Cerf Rouge, sert de quartier général aux traqueurs de la bête. Les malades y sont aussi concentrés avant d'être envoyés à la maladrerie. Si les aventuriers paraissent de bons chasseurs ou guerriers, les Noiremontois leur demanderont leur aide pour tuer la bête. En dépit de leur peur, ils ne sont pas encore paranoïaques et ne brûleront pas les personnages.

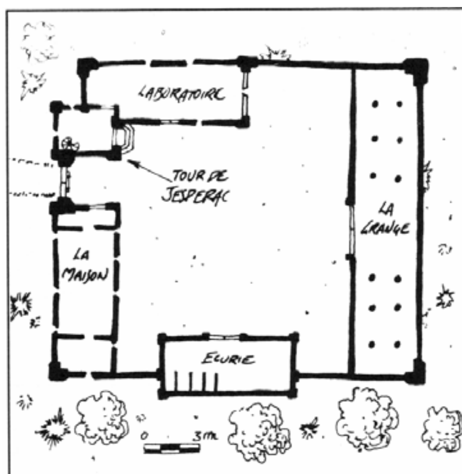
***Merpevin, le Chapelain***

Cet homme âgé et austère est un digne représentant du Sincère Repentir. Drapé dans ses vêtements noirs et figé dans une moue de désespoir, il inspire la tristesse et la pénitence. Il ne fait pas bon rire près de lui.
Auparavant, Merpevin était le chapelain des comtes de Montillon. Il a préféré suivre l'exil de ses maîtres plutôt qu'officier au milieu de soudards impies et blasphémateurs. Les Teufelritters n'ont jamais été assidus aux cultes du Sincère Repentir.
Les malheurs ambiants le font rayonner. Après tout, ces souffrances sont conformes à son credo, l'homme ne naît pas pour son plaisir… Il se démène jour et nuit pour « réconforter » toutes ces âmes en peine. Si les personnages veulent obtenir de l'aide ou des informations de lui, ils n'ont pas le choix. Qu'ils le soient ou non, ils devront se faire passer à ses yeux pour des dévots du Sincère Repentir. Merpevin connaît le secret des Montillons, mais il ne révèlera que sous une menace de mort. Il connaît aussi la malédiction d'Arguliar, pour ce sujet, il sera plus ouvert.

**La Maladrerie**

La maladrerie est à environ 8 heures de marche de Noiremont. Elle est à l'écart de tout au milieu de la forêt. Elle est construite dans des ruines.

- **La Tour :** carrée, à trois étages, les fenêtres sont défendues par de gros barreaux et la porte est en chêne massif. C'est ici que réside Jesperac. Si les personnages entrent dans la tour, ils remarquent les signes d'une présence féminine mais tout est à l'abandon depuis quelques temps. Au dernier étage, dans la bibliothèque de Jesperac, les personnages peuvent découvrir un grand volume relié de cuir rouge, le journal personnel de Jesperac. Le médecin y a consigné les derniers évènements et ses états d'âmes. Evidemment, Jesperac ne laissera pas quiconque fouiller sa demeure. Si on l'interroge sur sa femme, lui son assistant ou ses hommes de mains répondront qu'elle est partie visiter sa famille à Poitiers.




*« J'ai vu le corps de Dalroc ce matin, il est bien dans le coma. La comtesse me demande trop, je ne peux le sauver sans mettre la vie d'innocents en jeu. »*
*« La comtesse a fait enlever ma femme. Que faire si je ne soigne pas Dalroc, elle menace de la tuer. Que faire ? »*
*« Je me répugne, j'ai accepté ce marché odieux. Déjà une personne, un pauvre mendiant errant est mort de ma main, moi, un Haut Soigneur. »*
*« Malédiction. Malédiction. Le ciel me punit. Un cobaye que j'ai voulu épargner et qui a été libéré a contracté une maladie infectieuse. Mes expériences doivent en être la cause. Que faire ? J'espère qu'il n'a contaminé personne. »*
*« Mes craintes étaient fondées, l'épidémie se répand. Déjà trois morts, et ce n'est que le début. »*
***Extrait du journal de Jesperac.***

- **L'Ecurie :** elle contient quatre chevaux et un chariot. A l'étage deux appartements ont été sommairement aménagés, l'un pour l'assistant de Jesperac, l'autre pour ses hommes de mains.
- **La Maison :** il s'agit d'un bâtiment en dur où sont détenus les malades contaminés par l'épidémie.
- **La Grange :** aménagée, elle abrite quelques malades non atteints par l'épidémie. C'est ici que seront déposé les malades éventuels apportés par les personnages.
- **Le Laboratoire :** c'est là que travaille Jesperac pour sauver Dalroc. Seul l'assistant consacre son temps à lutter contre l'épidémie. Un jet réussi en Connaissance de la Médecine fera comprendre que deux travaux différents sont actuellement menés. Un critique indiquera même une recherche pour réveiller une personne entre la vie et la mort. Là encore, Jesperac et son assistant ne laisseront entrer personne.

***Jesperac***

Jesperac est un soigneur compétent et honnête. Sa réputation dans le comté de Montillon est excellente. Bon nombre de personnes lui doivent la vie.

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 14 | 13 | 16 | 13 | 13 | 12 |

**Points de Vie :** 15
**Armure :** aucune

| Armes | Attaque/Parade | Dégâts |
|---|---|---|
| Epée courte | 43%/51% | 1D6 |

***Compétences :*** *Connaissance de la Biologie 93% ; Connaissance de la Médecine 104% ; Connaissance de la Chimie 82% ; Connaissance de l'Electricité 50% ; Premiers soins 102% ; Equitation 82%*

Sa tenue, des vêtements noirs et sobres, reflète son esprit austère et voué à la tâche. D'habitude affable, Jesperac est devenu morose et taciturne depuis l'enlèvement de sa femme.

***Valeron l'assistant***

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 12 | 13 | 10 | 15 | 14 | 14 | 13 |

**Points de Vie :** 13
**Armure :** aucune

| Armes | Attaque/Parade | Dégâts |
|---|---|---|
| Dague | 38%/39% | 1D4+2 |

***Compétences :*** *Connaissance de la Biologie 64% ; Connaissance de la Médecine 75% ; Connaissance de la Chimie 53% ; Premiers soins 84%*

Valeron est un jeune soigneur, étudiant auprès de Jesperac. Lui aussi connaît le marché qui lie son maître. Valeron a décidé d'épauler Jesperac dans cette épreuve. D'habitude jovial, Valeron vit dans une inquiétude permanente qui le ronge, l'épidémie, Myrielle enlevée,les expériences sur des cobayes humains… Sa nervosité est plus que visible.

***Gardiens***

Jesperac dispose de trois gardiens, de véritables ruffians. Ils ignorent l'enlèvement de la femme de Jesperac. Ils pensent que le changement de caractère de leur maître est dû à l'épidémie.

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 16 | 13 | 10 | 11 | 12 | 8 |

**Points de Vie :** 17**MD :** 1D6
**Armure :** 1D4-1, pourpoint de cuir

| Armes | Attaque/Parade | Dégâts |
|---|---|---|
| Hachette | 42%/40% | 1D6+1+MD |
| Gourdin | 35%/34% | 1D6+MD |
| Coup de poing | 31%/- | 1D3+MD |

**Le Manoir Perdu**

Le manoir des mutants se situe au cœur de la forêt de Montillon, là où nul ne se rend jamais. Aucun chemin n'y mène, les personnages devront se débrouiller s'ils veulent s'y rendre après avoir découvert son existence.
Ce manoir est entouré d'un parc laissé à l'abandon où poussent de petits arbres. Il se compose de quatre bâtiments formant un carré et de quatre tours d'angles. Une impression d'abandon, de désolation se dégage de tout. Le toit est percé, la façade lézardée, les volets pendent à demi arrachés…
L'intérieur ne vaut pas mieux et rappelle plus la bauge d'un sanglier qu'une demeure depuis que Tueur a pris le pouvoir. Une salle renferme une dizaine d'armures noires quelque peu rouillée ainsi qu'une panoplie d'armes à deux mains. La bibliothèque du manoir a été ravagée par Tueur. En fouillant les livres épars, les aventuriers peuvent découvrir le récit de l'histoire de ces mutants depuis le pacte. La cheminée de la grande salle s'orne d'une plaque de granit gravée du pacte des Montillons.
Le manoir abrite une trentaine de mutants de tout âge. Tueur règne sans partage sur eux. Une bonne part ne l'apprécie pas mais ceux-ci n'osent rien entreprendre. Les sbires de Tueur montent la garde autour de la cage de son malheureux rival.

***Tueur***

Tueur est un colosse dévoré par la haine et la jalousie. Il a vaincu son frère, et maintenant il veut le titre des comtes de Montillon. Son apparence physique est monstrueuse (jet de SAN raté, perte de 1D6 points).

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 32 | 17 | 19 | 9 | 14 | 10 | 3 |

**Points de Vie :** 24**MD :** 3D6
**Armure :** 1D4 de haillons

| Armes | Attaque/Parade | Dégâts |
|---|---|---|
| Mains Griffues(x2) | 62%/48% | 1D10+MD |

***Compétences :*** *Pister 56% ; Grimper 78% ; Sauter 76% ; Embuscade 81% ; Se Cacher 80%*
**Mutations :** Modification des Caractéristiques ; Camouflage ; Robustesse ; Sens affiné ; Vision Nocturne

Tueur est impossible à pister, il passe en effet par les arbres de la forêt tel un singe.

***Verian***

Le frère aîné de Tueur maintenu en cage par ce dernier a une apparence plus humaine. Son esprit est surtout plus équilibré que le sien. Il cherchera a convaincre les personnages de le libérer pour rétablir la situation.

***Mutant type***

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 13 | 16 | 10 | 9 | 10 | 12 | 5 |

**Points de Vie :** 16
**Armure :** aucune

| Armes | Attaque/Parade | Dégâts |
|---|---|---|
| Mains | 30%/- | 1D4+1 |
| Epée courte | 30%/30% | 1D6 |

Trente mutants vivent dans le manoir de la forêt. Ce sont tous des descendants des Montillons. Terrorisés, ils obéiront à Tueur tant que Verian n'est pas libéré.

**Forteresse de Montillon**

Un contingent de Teufelritters occupe cette forteresse. Pour plus de renseignements, reportez vous à la France. Derenski, le commandant de ces mercenaires séjourne actuellement dans la forteresse. Les Teufelritters organisent régulièrement des patrouilles le long des chemins, plus à la recherche d'espions que de la bête. Chaque patrouille se compose d'une dizaine de guerriers.

**Les Ruines d'Arguliar**

Une dizaine de Teufelritters accompagnent le Granbreton. Leur rôle est double, veiller à la sécurité du sorcier mais aussi le surveiller étroitement. Leur campement est installé à l'écart des ruines dans une petite clairière naturelle. Une dizaine de terrassiers accompagne aussi le Granbreton et déblaient pour lui les décombres. Les ruines couvrent une superficie de plusieurs hectares envahie par des ronciers. Les ruines datent de toute évidence du Tragique Millénaire. Les fouilles avancent lentement du fait de la végétation. Les

personnages réussissant un jet sous Connaissance de l'Histoire Ancienne identifient les ruines comme une ancienne base militaire.

***Ferlton Verguir***

Ferlton Verguir est un serpent Granbreton. Depuis plusieurs années, il est sur les traces d'Arguliar qui a traversé l'Europe avant de venir s'établir dans le comté de Montillon. Il espère enfin découvrir les secrets de ce prestigieux sorcier.

***Gardes Teufelritters***

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 15 | 11 | 12 | 13 | 13 | 12 |

**Points de Vie :** 15**MD :** 1D6
**Armure :** 1D8-1, demi plaques

| Armes | Attaque/Parade | Dégâts |
|---|---|---|
| Arbalète | 57%/- | 3D6+1D4 |
| Marteau de guerre | 35%/34% | 1D6+3+MD |

***L'Antre d'Arguliar***

L'antre d'Arguliar a été brûlée par les hommes du comte de Montillon. Toute la partie extérieure a été détruite. Par contre le Granbreton a trouvé le passage secret menant au laboratoire souterrain d'Arguliar.

- **Les Ruines :** il ne reste que des débris informes.
- **Le passage secret :** il s'agit d'une dalle de plusieurs tonnes montée sur pivot. Le Granbreton a réussi à activer son mécanisme d'ouverture. Maintenant elle demeure bloquée par sécurité. Si le Granbreton découvrait l'intrusion des personnages, il pourrait très bien refermer la dalle et bloquer le mécanisme. Activer le mécanisme demande un jet de Connaissance de l'Electricité.
- **Le puit :** un escalier branlant en bois à demi pourri permet de descendre dans ce puits profond de trente mètres.
- **Le laboratoire :** envahi par des mousses et l'eau, tout le matériel a été lentement rongé. Il ne reste que des amas inquiétants. Tous ces débris sont étranges, un jet en Connaissance du Monde Ancien permet de découvrir qu'ils ne correspondent à aucune culture connue. De même un jet en Connaissance de la Biologie permet de constater qu'ils n'ont pas été conçus pour être manipulé par une main humaine… Dans des cages, les personnages pourront trouver des ossements humains, les malheureuses victimes d'Arguliar.
- **La porte :** dans une grande salle du laboratoire, un disque noir occupe tout un mur. Son diamètre dépasse cinq mètres. Il s'en dégage une douce chaleur et un crépitement permanent. Il s'agit d'une porte dimensionnelle menant vers un autre monde. Arguliar est responsable de cette porte. Pour la franchir, il suffit de s'élancer à travers. Le passeur ressent une vive bouffée de chaleur et se retrouve immédiatement dans un autre monde. Juste derrière lui se trouve le même disque noir ornant une falaise. La porte fonctionne dans les deux sens.

***L'Autre Monde***

Les personnages ont devant leurs yeux le monde où est né Arguliar. Le spectacle est plutôt sinistre. Un désert pierreux brûlé par trois soleils énormes s'étend sous leur regard à perte de vue. Non loin d'eux une pyramide en ruines s'élève à quelques dizaines de mètres au dessus du sol.
C'est dans celle-ci qu'opère la malédiction d'Arguliar.
La pyramide est un édifice creux, en fait un véritable labyrinthe hanté par le fantôme d'Arguliar.
La source de la malédiction se situe au centre de ce labyrinthe tridimensionnel. Cinq tests réussis sous INTx2 ou en mémorisation permettent d'atteindre ce lieu.
Il s'agit d'une pièce circulaire aux murs couverts d'inscriptions incompréhensibles. Au centre un corps momifié, brûlé, tient entre ses griffes une sphère laiteuse. Briser la sphère rompt la malédiction. Prendre la sphère est très difficile. A moins de réussir un test de POUx1, la personne brûle, endure 1D6 points de dégâts et doit lâcher prise. Une fois en main, il suffit de la projeter violemment au sol pour la briser. Sa destruction cause la disparition immédiate de la momie d'Arguliar.

**<u>Le Fantôme d'Arguliar</u>**

| POU | INT |
|---|---|
| 44 | 18 |

Son apparence diaphane laisse discerner ses véritables traits, une fusion de crapaud, de sanglier, de lamproie… (jet de SAN, raté perte de 1D6 points de SAN).
Le fantôme attaquera mentalement tout intrus dans le labyrinthe (lutte POU contre POU sur la table de résistance). Chaque personne vaincue est expulsée du labyrinthe par un souffle prodigieux et endure 1D6 points de dégâts et demeure inconsciente 1D6 minutes. Plusieurs personnes peuvent unir leur POU pour lutter contre le fantôme. En cas de victoire des personnages, le fantôme se disperse pour quelques minutes, après quoi il réapparaît et attaque de nouveau par surprise.

## *L'Aventure*

L'aventure commence lorsque les personnages arrivent au village de Noiremont. Après, les aventuriers peuvent visiter comme bon leur semble les divers endroits et rencontrer les acteurs de ce scénario. Le déroulement étant non linéaire vous trouverez ci-dessous divers modules correspondant aux lieux visités et aux personnes rencontrées. A vous de les agencer selon les déplacements de vos joueurs.

**L'Arrivée des Personnages**

Les aventuriers arrivent à Noiremont enfin de journée. Ils pourront découvrir l'état d'inquiétude de la population et les problèmes rencontrés dans la région.
Les Noiremontois les inviteront à passer la nuit dans leur village. La nuit tombe et la maladrerie se situe à plus de six heures de marche. La bête rôde de nuit et attaque les voyageurs, les capturant au cœur de la forêt où ils disparaissent pour toujours.
Cette même nuit la bête passera à l'action et attaquera le village. Profitez-en pour terroriser les personnages. Quoi qu'ils fassent, la bête s'échappera laissant derrière

elle plusieurs cadavres. Faites de la mise en scène, elle doit paraître réellement terrible, intelligente et cruelle aux yeux des joueurs. La bête se comporte comme un chat jouant avec un village de souris. Avant de partir, la bête a tracé à l'aide du sang d'une de ses victimes le blason des Montillons sur un mur. La consternation des Noiremontois sera complète, les légendes des guerriers noirs et de la malédiction sortiront de la mémoire des villageois.
Après l'attaque de la bête, le reste de la nuit sera des plus calmes. Des Noiremontois, les aventuriers peuvent apprendre les renseignements suivants :

- **La Légende de la Bête :** celle-ci est apparue voici plusieurs siècles. Elle hante la forêt de Montillon et enlève pour les dévorer les voyageurs solitaires, les femmes et les enfants. Plusieurs fois les comtes l'ont chassée et tuée. Mais tôt ou tard elle revient, toujours aussi féroce, toujours aussi rusée.
- **L'Epidémie :** elle est apparue en même temps que la bête. Les Noiremontois affirment que la bête est responsable de l'épidémie. Dans le passé, son apparition était toujours accompagnée de calamités diverses.
- Le sort des Montillons qui ont perdus leur château et leur exil dans un petit manoir forestier.
- La localisation de la maladrerie.
- Des tombes fraîches ont été violées ces derniers temps et les dépouilles enlevées. Les Noiremontois incriminent la bête.

**Séjour à la Maladrerie**

Lorsque les personnages arrivent à la maladrerie, ils la trouvent complètement refermée sur elle-même. Les volets sont clos, les portes fermées et verrouillées.
A l'intérieur, l'ambiance est plutôt sinistre. Les râles des malades atteints par l'épidémie emplissent la maladrerie d'une sinistre mélopée.
Valeron les reçoit cordialement mais est visiblement importuné par leur visite et leur requête de soins. Il acceptera cependant de soigner les malades apportés par les aventuriers. Les personnages ne pourront rencontrer Jesperac. Selon Valeron ce dernier travaille au laboratoire et ne peut perdre une seconde, des vies humaines sont en jeu. Valeron s'occupera lui-même des malades apportés par les aventuriers.
Tous les soirs Jesperac sort de son laboratoire, enfourche son cheval et quitte la maladrerie. Il se rend au manoir des Montillons afin de soigner Dalroc. Le Haut Soigneur partage ainsi son temps entre la maladrerie et les caves du manoir. Il maintient ce rythme épuisant grâce à des drogues. Jesperac déclinera toute proposition d'escorte. Jesperac justifie ses allers et retours du fait des soins qu'il doit accorder à la fille de la comtesse. Jamais la bête ne l'a inquiétée. Pareillement la maladrerie ne sera jamais importunée.

**Séjour au Manoir des Montillons**

Visiter furtivement le manoir des Montillons n'est pas chose facile. Les chasseurs et leurs chiens montent une garde vigilante.
Pour être reçu par la comtesse les personnages devront faire preuve de savoir vivre. S'ils se montrent courtois, ils seront invités à la table de la maîtresse des lieux. Dycianne tient à divertir sa fille et obtenir des renseignements sur le Vieux Royaume.
Tout entretien avec la comtesse sera emprunt de formalisme, les aventuriers devront veiller à garder leurs distances et à faire preuve de respect. Si les personnages passent la nuit au château ou aux environs ils pourront être témoins d'une scène étonnante (la comtesse veillera cependant à ce qu'ils ne puissent rien voir, des serviteurs les surveilleront, à eux de déjouer



leurs gardiens). La comtesse suivit de quelques gardes rencontrera dans un bosquet non loin du manoir la bête ! La créature vient évidemment réclamer son titre. Du dialogue entre la comtesse et le monstre, les personnages pourront apprendre la survivance de Dalroc, l'existence du pacte liant les Montillons aux mutants et les exigences de Tueur.

**Séjour à la Forteresse**

Les aventuriers peuvent facilement séjourner dans la forteresse des Montillons occupée par les Teufelritters. L'espace délimité entre la première et la deuxième enceinte est réservé aux voyageurs et caravaniers. La crypte mortuaire des Montillons se situe sous la chapelle de la forteresse. Ils pourront y accéder à la faveur d'une cérémonie. En fouillant les cercueils d'enfants, ils découvriront qu'ils sont tous emplis de sable…

**Séjour dans les Ruines d'Arguliar**

Se rendre dans les ruines d'Arguliar n'est pas chose aisée. Seuls quelques chasseurs de Noiremont connaissent leur localisation approximative. Par contre ils peuvent trouver dans la bibliothèque de la comtesse Dycianne une carte indiquant précisément leur emplacement. La comtesse leur fournira des outils, s'ils se montrent intéressants pour elle.
Le Granbreton appréciera peu la visite des personnages. Les gardes leur demanderont de ne pas rester dans les environs, sinon ils emploieront la force, ce qu'ils feront. Les personnages peuvent cependant s'introduire facilement dans les ruines d'Arguliar. La nuit, un seul mercenaire monte une garde peu efficace.

**Séjour dans le Manoir de la Forêt**

Trouver le manoir des mutants est un exploit. Le seul moyen d'y parvenir facilement est d'obtenir sa localisation par la comtesse. Dycianne la leur donnera uniquement s'ils sont devenus ses alliés. Sinon, les personnages pourront chercher des semaines avant de le trouver. Les mutants n'exercent aucune surveillance, nul n'est jamais venu les importuner. Lors de la visite des personnages, à vous de décider si Tueur est là ou non. Il réside là la moitié du temps.
Si Tueur est absent, les autres mutants s'enfuiront très vite devant les personnages. Par contre, si Tueur est là, les mutants par peur se battront avec fanatisme. S'ils sont vaincus, Tueur les fera prisonnier afin de savoir comment ils ont trouvé son antre. Ils auront un répit d'une journée avant d'être torturés à mort. Ils devront renverser la situation pendant ce temps. Dans tous les cas, le frère de Tueur leur demandera de le libérer, leur promettant de les débarrasser de Tueur. Libéré, il rassemblera les autres mutants et après ne harangue, ils attaqueront tous ensemble le monstre et l'obligeront à prendre la fuite.

## *Les Dénouements*

Cette aventure ne connaît pas de dénouement unique. Plusieurs fins sont possibles. Voici ci-dessous les diverses conclusions probables de ce scénario.

**Libérer Méryelle**

Les aventuriers libèrent Méryelle et réussissent à prendre la fuite en compagnie de Jesperac (Méryelle refusera de partir tant que son mari demeure entre les griffes de la comtesse). Les chasseurs guidés par Troigne se lanceront à leur poursuite. Pensez à la difficulté de voyager rapidement avec des malades si les personnages en ont amené à la maladrerie.
Cette solution a pour conséquence la mort de Dalroc en quelques jours, faute de soins. Désespérée et rendue folle de rage, Dycianne fuira le comté de Montillon avec sa fille et se réfugiera à la cour du roi à Poitiers. Devenue à moitié folle, sa seule volonté sera de nuire aux aventuriers qu'elle rend responsable de la mort de son fils et de la chute de sa famille. Comtesse de Montillon, elle dispose d'un certain crédit auprès de la personne royale. Rapidement (comptez 1D6 mois), le roi prononcera un édit contre les aventuriers. Ceux-ci seront recherchés sur tout le royaume pour crime de lèse majesté. En fait cet édit sera suivi uniquement sur le territoire effectivement contrôlé par Jan III, c'est-à-dire Poitiers et ses environs. Irianne profitera des plaisirs de la cour royale et partira séduite par un jeune baron.
Jesperac seront reconnaissants envers les personnages. Désormais ils peuvent compter sur lui pour se faire soigner sans bourse délier.
Tueur viendra s'installer au manoir avec les autres mutants et sommera Derenski de lui rendre la forteresse de Montillon. Une courte bataille verra la fin de la branche mutante des comtes de Montillon.

**Tuer Tueur**

Tuer Tueur provoque la libération de Verian. Celui-ci ne désire guère rentrer en possession du titre. Aussi, les expériences continueront et Dalroc reviendra à la vie après quelques semaines.



La comtesse libèrera la femme de Jesperac et partira dans un couvent du Sincère Repentir pour expier ses fautes. Jesperac restera dans la région le temps de vaincre l'épidémie, de soigner les malades apportés par les aventuriers, puis quittera lui aussi cette région.
Toujours aussi véhément, Dalroc rejoindra la Compagnie Blanche afin de poursuivre la lutte contre les Teufelritters.
Le comté de Montillon retrouvera donc la paix, du moins pour quelques temps avant que l'empire vienne raser Noiremont, brûler la forêt et installer une garnison à la forteresse.

**Dénoncer la Comtesse**

Si les personnages découvrent les crimes commanditées par la comtesse, ils peuvent désirer la dénoncer. L'idée sera difficile à appliquer.
Les Noiremontois ont une telle confiance en la comtesse qu'ils refuseront d'écouter une quelconque accusation. Ils réfuteront même les preuves les plus évidentes.
Les Teufelritters écouteront avec attention les déclarations des personnages. Ils mèneront une enquête pour vérifier leurs dires. Cependant ils n'entreprendront aucune action à l'encontre des Montillons. Par diplomatie, Derenski ne désire pas apparaître comme l'assassin d'une vieille famille noble et illustre. Il craint de s'attirer contre lui toute la noblesse du Vieux Royaume.
Les murs ayant des oreilles, les déclarations ne seront pas perdues pour tout le monde. Un parti de mercenaires engagés par les Chevaliers Génétiques ou des extrémistes du Sincère Repentir viendront une nuit massacrer les habitants du manoir quelques semaines plus tard.

**Lever la Malédiction d'Arguliar**

Cette fin est certainement la plus grandiose et la plus héroïque. Tous les mutants redeviennent humains.
La comtesse acceptera d'arrêter les expériences et Dalroc périra. Elle-même partira expier ses fautes dans un couvent.
Le titre reviendra à Verian qui l'acceptera. Tous les anciens mutants quitteront leur repère dans la forêt et viendront s'installer au manoir des Montillons. L'année suivante, Verian et Irianne uniront leur destin.
Tueur, s'il est encore en vie, gardera la même mentalité de fou psychopathe. Terrorisé dans un premier temps par sa transformation, il quittera la région, permettant la libération de Verian. Tueur s'engagera dans la légion des Faucons et deviendra rapidement chef de meute. Profitant de l'occupation granbretonne il reviendra dans le comté de Montillon et commettra crimes et exactions. Tueur cherchera aussi à retrouver Irianne mais en vain. Tueur gardera une rancune particulière envers les personnages. S'il les rencontre à nouveau… N'oubliez pas que son apparence est maintenant humaine, les aventuriers ne pourront le reconnaître.

**Eric Simon**

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 9** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en juillet 1992.

Il a été écrit par **Eric Simon** et illustré par **Thierry Martin**.

~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

~~~~~~~~~~~